

УДК 316.663.5

Проблематизация вопросов войны и мира в дискурсах ролевого сообщества**Корнилов П.А.**

Кандидат социологических наук,
доцент кафедры государственного, муниципального управления
и социологии Казанского национального исследовательского
технологического университета

В статье рассматриваются процессы проблематизации социальных явлений в рамках ролевого сообщества. Исследованы особенности конструкционистского процесса в социальном моделировании игры. В работе проводится анализ игрового конструирования проблем мира и войны как ответа на экзистенциальные страхи современного общества.

Ключевые слова: проблематизация, социальное конструирование, игры мира и войны, ролевое общество.

Мир пережил эпоху хиппи и многих других протестных течений и явлений. Контркультурные и субкультурные протесты через некоторое время неизменно превращались в составную часть господствующей культуры. Все революции социального, политического, культурного характера лишь на мгновение создают иллюзию возможности трансформации, а потом все обретает прежнюю, хорошо знакомую форму. Характер производства остается неизменен: большинство так и остаются в сфере обслуживания. В лучшем случае они ощущают себя слугами капитала, в худшем – вообще никем, что порождает экзистенциальный страх и сомнение в своем существовании.

Разочарование в окружающем мире и своих возможностях что-либо изменить приводит к обращению в сферы, где человек чувствует себя действующим субъектом, где он может воочию увидеть результаты своей активности вследствие им самим же принятых решений. В своей повседневной трудовой деятельности рядовой работник делает непонятно что и зачем просто потому, что таков приказ начальника. Единственный опыт, который он приобретает в процессе своей деятельности, это – опыт своей бесполезности, усугубленный ощущением никчемности. Одним из самых сильных ответов на данные вызовы стало формирование ролевого сообщества. Обращение к игре помогает формировать и предлагать свою повестку, а также в безопасном режиме искать ответы на самые острые вопросы войны и мира.

Очевидно, что в рамках ролевого движения происходит процесс проблематизации различных явлений, как современного общества, так и социально-игрового пространства. Подобная ситуация рассмотрена в концепции дискурса выдвиганий утверждений-требований и просторечных ресурсов П. Ибарра и Дж. Китсьюза. «Выдвижение утверждений-требований отражает существенную обеспокоенность со стороны части участников, однако аналитически, находясь в рамках социологии социальных проблем, мы воспринимаем эти утверждения-требования как отражение взаимодействия между их моральными чувствами (*moral sensibilities*) и динамикой самого процесса» [2, с. 66]. Конструирование проблем возникает в зонах макро- и микро-взаимодействий, что также может быть рассмотрено с позиций символического интеракционизма Г. Мида [7]. Вокруг проблемных мест начинается активная интерпретативная работа с разносторонним рассмотрением, построением диапазонов и сближения позиций в поисках консенсуса.

Практики и технологии подобных взаимодействий и конструкционистского процесса могут характеризоваться как: «просторечные ресурсы – это традиционные средства, с помощью которых участники реализуют утверждения-требования. К ним могут относиться формы разговора, рамки интерпретации и контексты артикуляции в той степени, в какой они эффективно организуют и определяют дискурс социальных проблем участников. Иными

словами, просторечные ресурсы включают в себя риторические идиомы, интерпретативные практики и особенности среды, отличающие выдвижение утверждений-требований как класс явлений и в то же время позволяющие дифференцировать примеры такого выдвижения» [2, с. 67]. Конструирование игры и всего игрового процесса позволяет создавать ряды диапазонов, состоящие из множества интерпретаций.

Сложная организация игрового конструкционистского процесса создает целый ряд проблемных зон. Одна из них связана со взаимодействием мастеров и рядовых игроков. «Постараюсь теперь сформулировать, а почему, собственно, мастера всегда козлы. Каждый сам знает какими должны быть правила – и любая концепция мастеров будет противоречить доброму десятку концепций игроков, которые, даже зная об этом заранее, все равно придут. Причем придут со своими заморочками, кои попытаются осуществить, не взирая ни на что» [6, с. 83]. Таким образом проблемной зоной, где происходит столкновение, становится концепция игры, которая у каждого своя.

Соответственно игровое поле становится полигоном, на котором как в микросоциуме можно отработать технологии преодоления противоречий, гармонизации отношений и построения консенсусного мира. В данном направлении ведется активная работа, в ролевом движении она носит основополагающий характер, иначе никакая игра просто не состоится. «На деле игроки и Мастера – коллеги в совместном творчестве игры, но функции их различаются, и не стоит уверять себя ни во всесилы мастера. Ни в беспомощности игрока. Мастерская группа, равно как и любая команда или отдельный игрок, приезжает на полигон со своей концепцией игры, но во всех концепциях должно быть общее – в частности, интерес к базовому сюжету и традиции проведения прошлых игр. Лучше отталкиваться от этого, а не искать разногласий и ссор» [6, с. 88]. В самой игре и ролевом взаимодействии получаем конструктивистский квадрат, состоящий из мастеров, игроков, концепции и непосредственно самой игры.

В отношении конструкторов и игротехников проблемно ставится вопрос: «Мастер – бог или слуга?». Задаются два крайних полюса одного диапазона. «С одной стороны, мастер есть создатель всего игрового мира и от него зависит, что произойдет с персонажами, как они будут жить, умрут ли они от “мастерского произвола”».

С другой стороны, он развлекает игроков, стремится организовать им интересное времяпрепровождение. Если людей не устроит игра, они просто не соберутся на следующую сессию. То есть мастер должен угадать ожидания игроков, угодить им, дать им то, что они хотят... или под этим видом подсунуть что-то иное» [5, с. 134]. В первом случае полномочным создателем игры и ролевых миров объявляется мастер. Он конструирует на макроуровне, а игроки –

на микроуровне. Рядовые участники лишь то, что называется «отыгрывают» свои роли в соответствии с концепцией мастерской команды. Согласно второму подходу, получается, что настоящими конструкторами игры выступают сами игроки, а мастер в своей деятельности всего лишь оформляет и обрамляет заказ.

В дискуссиях и обсуждениях с активным применением просторечных ресурсов каждая из сторон стремится отвоевать себе больше прав, свобод и возможностей. Однако в реальном конструкционистском процессе очевидно просматривается смешанная модель, которая неизбежно возникает в практике как создателей игры, так и ее участников. В общей системе координат они вынуждены ориентироваться друг на друга и учитывать мнение разных сторон. «Любой мастер, который сделал хотя бы несколько игр (абсолютно не важно, что это за игры, это могут быть и полевые, и городские, и кабинетного типа), рано или поздно задумается над вопросом: чем же еще поразить воображение игроков. Действительно, плох тот мастер, который не стремится удивить игрока, сделать так, чтобы тот запомнил именно эту игру, которую делает именно он (конкретный мастер)» [3, с. 105]. Таким образом, конструкционистская деятельность мастера не замыкается сама на себе, а существует в более широком контексте всего ролевого движения. Создатель игры так или иначе вынужден считаться с ожиданиями игроков и должен им соответствовать.

Игро-ролевое конструирование по субъектам отличается высокой активностью. От мастеров до рядовых игроков все стремятся не пребывать в пассивной позиции, а поучаствовать в создании новой реальности. Особенность игр в том, что здесь нет второстепенных ролей. Формально они есть, но по самой сути, когда субъект становится частью проекта по конструированию нового мира и созидает то, что до него еще не было, то он такой же конструктор наравне со всеми остальными.

Кроме того, сам производственный процесс построен так, чтобы сделать игру максимально интересной всем участникам, чтобы привыкший к отчужденному существованию и труду современный человек почувствовал себя активным действующим субъектом. «Я играю уже 10 лет и, как и многие другие, в начале своей “ролевой” жизни сыграл слуг, вторых копеечников и третьих конюших предостаточно. Как и у многих других, кайф от игры таких персонажей пришел значительно позже, когда я уже успел потешить свою гордыньку ролями королей и канцлеров, всемирно известных изобретателей и сильнейших магов, и тому подобным. Собственно, сейчас я преимущественно таких и играю».

При этом, некоторые из моих ролей “второго плана” оказались особенно удачными. И это уже в период сравнительной известности. И я продолжаю играть слуг и других третьестепенных персонажей

несколько раз за сезон» [4, с. 60]. С одной стороны тот, кто в повседневной жизни был самым обычным клерком в игре может стать королем или другим большим начальником. С другой, поучаствовать в создании новой реальности в качестве рядового персонажа, может быть, не менее интересно, особенно для тех, кто в реальной жизни бывает обременен серьезными социальными ролями и статусами.

Центральной проблемой и универсальной категорией конструирования игрового мира является война, противоборство и связанное с ними насилие. На языке ролевиков данная проблематика выражена в простом и емком термине «боёвка». «Самый “больной” и распространенный вопрос, который больше всего вызывает разногласий и споров у участников игры, это боёвка...». Подчеркивается, что агрессия и насилие носят исключительно игровой характер, поэтому должны четко и жестко находиться в отведенных рамках и даже более того контролироваться сверх обозначенного лимита в виду высокой опасности боестолкновений. «БОЙЦАМ: адекватно реагировать на появление всевозможных спорных ситуаций, не давать волю своим эмоциям, даже если вы уверены, что ваше действие было правомерным и не шло в разрез с общими правилами игры и обстановкой, сложившейся на период вашего пребывания в данном районе. Заблаговременно, до начала поединка или боевого действия выяснить и адекватно, без лишних эмоций понять, против кого в данный момент будет оказана игровая “агрессия”» [6, с. 90]. Основной акцент делается на активную позицию и контролирующую функцию со стороны самих игроков, потому что никакие правила не могут защитить лучше, чем самоконтроль и самодисциплина участников.

О том, что проблема неконтролируемой агрессии в игровых столкновениях носит не надуманный, а реальный характер с самыми серьезными последствиями, свидетельствует медицинский персонал, обслуживающий ролевые мероприятия. «На любом мероприятии найдутся лица, которые приехали показать свою “молодецкую удаль” – в худшем значении этих слов. Правила безопасности они не знают, а если знают, то не выполняют. Любимыми зонами поражения для таких “воителей” являются – голова, живот. Пах, кисти рук и горло. Очень часто после “подвигов” таких бойцов, нам, врачам приходится-

ся обрабатывать рубленые и резаные раны. А то и отвозить пациентов в больницу» [1, с. 169]. Такие участники клеймятся характерными терминами «маньяки» и «гопники». Подобные игроки и их поведение получают осуждение и всяческое ограничение, вплоть до изгнания с игры или отказа в участии.

Ролевая игра – это прекрасная возможность для того, чтобы перевести деструктивный протест в конструктивное русло. На игровых полигонах можно смоделировать и отработать решение множества проблем в т.ч. самые актуальные вопросы преодоления войны и сохранения мира. Конструкторы и рядовые участники игры на всех уровнях и этапах стремятся к тотальному конструированию. Все вопросы войны и мира заключены в одном общем игровом взаимодействии и прорабатываются максимально подробно. Однако творческая активность, если только она не идет в ущерб другим участникам, всеми силами поощряется.

Литература:

1. Бондаренко Ю. (Loki). Медицинское обслуживание конвентов // Мое королевство. Журнал по ролевым играм. – 2007. – № 29. – С. 169-173.
2. Ибарра П., Китсьюз Дж. Дискурс выдвижения утверждений-требований и просторечные ресурсы // Социальные проблемы: конструкционистское прочтение. Хрестоматия – Казань, 2007. – С. 55-114.
3. Куншенко И. (Адвокат). Рамки дозволенного в ролевых играх // Мое королевство. Журнал по ролевым играм. – 2011. – № 38. – С. 105-107.
4. Кургузов И. (Корсар). Третий лучник в пятом ряду. Как сыграть слугу, или неглавные роли // Мое королевство. Журнал по ролевым играм. – 2011. – № 38. – С. 60-62.
5. Ледякова Ю. (Ундин). Конструкторский подход к созданию ролевой игры или Обезьяна с гранатой // Мое королевство. Журнал по ролевым играм. – 2008. – № 33. – С. 81-83.
6. Legostai. А что ты сделал для развала игры? // Мое королевство. Журнал по ролевым играм. – 2006. – № 28. – С. 86-90.
7. Mead G.H. Mind, Self, and Society. From the Stanpoint of a Social Behaviorist. – Chicago: The University of Chicago Press, 1934. – 401 p.

Problematization issues of war and peace in the discourses of the role community

Kornilov P.A.

The Kazan National Research Technological University

The article examines the processes of problematization of social phenomena within the role-playing community. The features of constructionist process in social simulation games. The paper analyzes the game design of the problems of peace and war as a response to the existential fears of modern society.

Key words: problematization, social construction, games of peace and war, role community.